

## ¿Que es Software

El software es el conjunto de programas, datos, instrucciones y procedimientos que permiten realizar tareas específicas en un sistema informático.

## ¿Que es un lenguaje de programación?

En informática, se conoce como lenguaje de programación a un programa destinado a la construcción de otros lenguajes informáticos.

## ¿Como se dividen los lenguajes de programación?

Los lenguajes de programación se pueden clasificar de diferentes maneras; según su existencia en 3 categorías principales:

\* **De BAJO NIVEL:** Se trata de lenguajes de programación que están diseñados para un hardware específico y que por lo tanto no pueden migrar o exportarse a otros computadores. Sacan el mayor provecho posible al sistema para el que fueron diseñados, pero no aplican para ningún otro.

\* **De ALTO NIVEL:** Se trata de lenguajes de programación que aspiran a ser un lenguaje más universal por lo que pueden emplearse indistintamente de la arquitectura del hardware, es decir, en diversos tipos de sistemas. Los que hay de propósito general y de propósito específico.



Lenguajes de nivel medio: Este termino no siempre es aceptado, que propone lenguajes de ~~computación~~ programación que se ubican entre los 2 anteriores: pues, permite operaciones de alto nivel y a la vez la gestión local de la arquitectura del sistema.

## ¿QUE ES UN ALGORITMO?

Un algoritmo es un conjunto finito de pasos o instrucciones lógicas, precisas y ordenadas que permiten resolver un problema en específico o ejecutar una tarea. estas operaciones deben ser claras, ejecutables y comprensibles, de modo que puedan ser realizadas tanto por una persona como por una maquina, como una computadora.

ESCRIBA EL ALGORITMO PARA BUSCAR UN LIBRO DE LA BIBLIOTECA DIGITAL EN LA UAG en la plataforma e-Libro "Fundamentos de programación de lenguaje C"

PASO 1 - Entrar al campus digital de la UAG

PASO 2 - Elegir el item nombrado biblioteca.

PASO 3 - Introducir el nombre del ~~libro~~ e-libro ubicado hasta la parte de abajo

PASO 4 - Escribir en el buscador del libro y escoger el libro correspondiente.